



# TALISMAN<sup>®</sup>

LE JEU DES QUÊTES MAGIQUES

4ÈME ÉDITION RÉVISÉE



LA CITÉ<sup>™</sup>  
EXTENSION



edge



## LA LÉGENDE DE LA CITÉ

*Il y a bien longtemps, un puissant sorcier gouvernait le pays, régnant grâce au pouvoir que lui conférait une couronne magique qu'il avait forgée dans la Vallée de Feu. Tant que ce sorcier détenait le pouvoir, toutes les créatures savaient qu'elles étaient à la merci de leur seigneur et que rien ne pouvait être fait pour changer cette triste réalité.*

*Pourtant, après de nombreuses années, le sorcier sentit que sa fin était proche. Ne se trouvant pas de successeur digne de lui, il décida de cacher la puissante Couronne de Commandement dans la Vallée de Feu, où le légendaire artefact attend qu'un individu suffisamment courageux et puissant vienne se l'approprier.*

*En l'absence du sorcier, monstres et bêtes sauvages se mirent à attaquer et à piller les petits villages éparpillés à travers la campagne. Les habitants de ces villages découvrirent ainsi qu'ils étaient livrés à eux-mêmes pour défendre leurs vies.*

*Pour se mettre à l'abri, ils commencèrent à vivre dans de plus grandes communautés, plus faciles à défendre. Cette communauté ne tarda pas à donner naissance à une économie et une culture plus sophistiquées, pour finalement devenir la région pleine d'animation connue sous le nom de « la Cité ».*

*De nombreuses années se sont écoulées depuis la disparition du sorcier, et une poignée d'âmes intrépides cherche à retrouver la Couronne de Commandement. Pour ces quelques braves, la Cité est un endroit qui présente bien des opportunités, et bien des dangers.*

*En se promenant dans ses rues, le visiteur trouvera des maîtres artisans, de riches marchands, des criminels sans remords et des étrangers mystérieux. Les échoppes de la Cité proposent armures, armes, montures et bien des choses encore. Objets enchantés, potions et sortilèges sont aussi à vendre. Le corps et l'esprit peuvent y être renforcés grâce à l'entraînement, et même l'avenir peut y être prédit.*

*Pour le voyageur qui a de l'or à dépenser, une visite à la Cité peut lui donner l'avantage dont il a besoin pour survivre aux plus périlleuses régions du pays. Les divers produits des échoppes qui se trouvent derrière les murs de la Cité peuvent faire la différence entre la vie et la mort dans la Vallée de Feu !*

## APERÇU DE L'EXTENSION

Autour du pays de Talisman se trouvent quatre grands royaumes appelés **Régions**. Chaque Région offre de grandes opportunités et expose à de terribles dangers les aventuriers qui sont assez braves pour y pénétrer. Cette extension permet aux joueurs d'entrer dans une de ces zones extraordinaires – la Région de la Cité.

## BUT DU JEU

Le but du jeu reste le même que dans *Talisman 4<sup>ème</sup> Édition Révisée*. Les joueurs doivent atteindre la Couronne de Commandement au centre du plateau, y lancer un sort de commandement afin d'obliger les autres personnages à abandonner.

## MATÉRIEL

L'extension *La Cité* contient le matériel suivant :

- Ce livret de règles
- 1 plateau Cité
- 168 petites cartes composées de :
  - » 82 cartes Cité
  - » 12 cartes Armurerie
  - » 12 cartes Animal Domestique
  - » 16 cartes Échoppe de Magie
  - » 16 cartes Potion
  - » 8 cartes Écuries
  - » 18 cartes Avis de Recherche
  - » 4 cartes Alignement Neutre
- 3 cartes Fin Alternative
- 6 cartes Personnage
- 6 figurines de Personnage en plastique







# APERÇU DU MATÉRIEL

Voici une brève description de chaque élément de jeu.

## PLATEAU CITÉ

Le plateau Cité (aussi appelé « Région ») est une source intarissable d'opportunités pour ceux qui sont assez malins pour les dénicher et assez fort pour les garder. Échanges, commerce, emploi – tout ceci et bien plus peut se trouver dans la Cité.



## CARTES CITÉ

Ce paquet de 82 cartes Cité propose de nouveaux Événements, Ennemis, Étrangers, Objets, Suivants et Lieux, qui sont rencontrés par les personnages explorant la Région de la Cité.



## CARTES ARMURERIE

Ce paquet de 12 cartes propose des armes de grande qualité et des armures forgées dans les meilleurs ateliers du pays. Les objets de ce paquet peuvent être achetés à l'Armurerie.



## CARTES ANIMAL DOMESTIQUE

Ce paquet de 12 cartes propose d'étranges spécimens capturés dans des contrées proches ou exotiques. Ces créatures font de formidables animaux domestiques qui servent leurs maîtres grâce à leurs capacités uniques. Les animaux domestiques peuvent être achetés à la Ménagerie.



## CARTES ÉCHOPPE DE MAGIE

Ce paquet de 16 cartes propose des artefacts ouvragés aux pouvoirs mystérieux qui peuvent être achetés à l'Échoppe de Magie. Même si ces objets sont vendus à prix d'or, ils sont d'une valeur inestimable pour tout apprenti sorcier.



## CARTES POTION

Ce paquet de 16 cartes représente les mixtures étranges et parfois volatiles qui sont distillées chez l'Apothicaire. Certaines potions peuvent avoir des effets secondaires inattendus et ne sont absorbées que par les aventuriers les plus braves, ou les plus inconscients.



## CARTES ÉCURIES

Ce paquet de huit cartes décrit les montures et les bêtes de somme que les personnages peuvent acheter aux Écuries.



## CARTES AVIS DE RECHERCHE

Ces 18 cartes offrent aux personnages de lucratives récompenses s'ils sont capables de récupérer la prime. Les Avis de Recherche peuvent être obtenus à la Porte de la Cité.



## CARTES ALIGNEMENT NEUTRE

Ces quatre cartes sont utilisées lorsqu'un personnage a changé d'alignement (en respectant ce qui est imprimé sur sa carte Personnage).



## CARTES FIN ALTERNATIVE

Les trois cartes Fin Alternative de cette extension remplacent les conditions de victoire du jeu de base, offrant aux joueurs de nouvelles manières de remporter la partie.



## CARTES PERSONNAGE

Les six nouvelles cartes Personnage fonctionnent exactement comme celles du jeu de base, offrant aux joueurs encore plus de choix dans les héros qu'ils peuvent jouer.





## FIGURINES DE PERSONNAGE

À chaque carte Personnage correspond une figurine en plastique utilisée pour représenter le personnage sur le plateau de jeu.



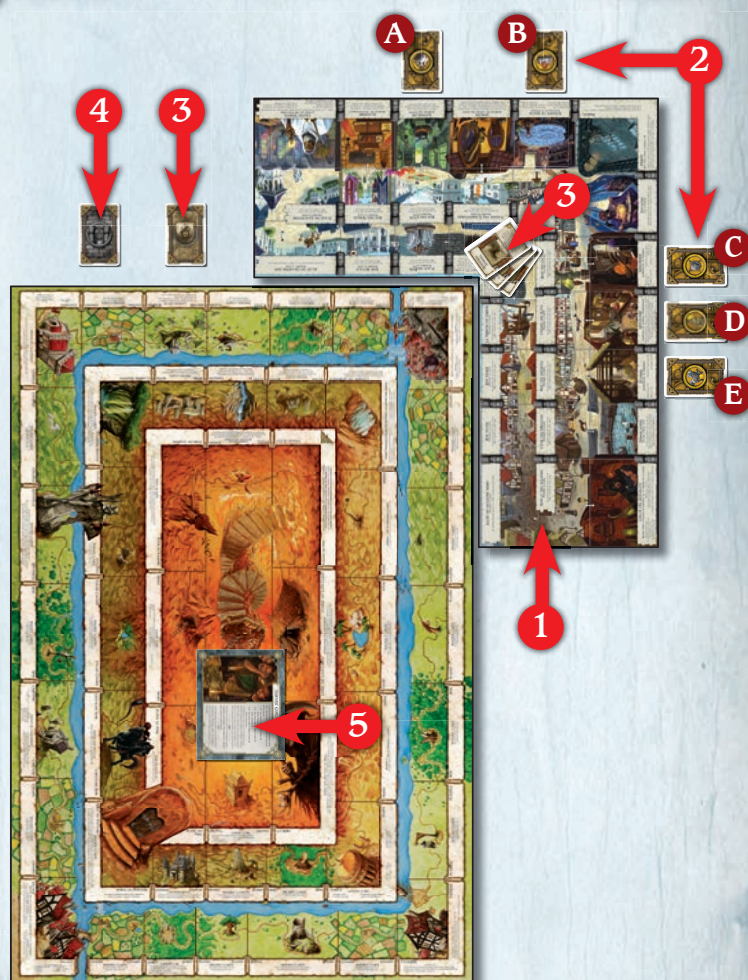
## UTILISER SEULEMENT CERTAINS ÉLÉMENTS DE CETTE EXTENSION

Bien que l'extension *La Cité* soit conçue pour être utilisée intégralement, les joueurs peuvent très bien jouer à *Talisman* en n'utilisant que certains éléments de l'extension. En particulier, les nouvelles cartes Personnage et Fin Alternative peuvent être utilisées sans inclure les autres nouvelles cartes ou le plateau Cité.

## PRÉPARATION

Lorsque vous jouez avec l'extension *La Cité*, ajoutez les étapes suivantes à la préparation du jeu :

1. **Placez le Plateau de l'Extension** : prenez le nouveau plateau Cité et placez-le contre le plateau principal comme indiqué sur le schéma ci-dessous.
2. **Préparez les Paquets Échoppe** : Mélangez les paquets Potion et Animal Domestique. Puis, placez les paquets Potion (A), Échoppe de Magie (B), Armurerie (C), Animal Domestique (D) et Écuries (E) *face cachée* près de leurs cases correspondantes du plateau Cité comme indiqué sur le schéma ci-dessous.
3. **Préparez la Liste des Avis de Recherche** : Mélangez le paquet Avis de Recherche et placez-le *face cachée* près du plateau Cité. Piochez trois cartes Avis de Recherche et placez les *face visible*, sur la case Porte de la Cité.
4. **Préparez le Paquet Cité** : mélangez le paquet Cité et placez le *face cachée* près du plateau Cité. Laissez les cartes Alignement Neutre dans la boîte tant que vous n'en avez pas besoin.
5. **Préparez les Fins Alternatives (Optionnel)** : si les joueurs souhaitent utiliser les cartes Fin Alternative, un joueur mélange ces cartes, en pioche une au hasard et la place sur la Couronne de Commandement (voir « Cartes Fin Alternative » page 9).



## LE SYMBOLE DE LA CITÉ

Les cartes de l'extension *La Cité* portent un **Symbole d'Extension** qui permet de les différencier des cartes du jeu de base.



## RÈGLES DE L'EXTENSION

Lorsque vous jouez à *Talisman* avec l'extension *La Cité*, les règles de base de *Talisman* ne changent pas et la partie se gagne toujours en atteignant la Couronne de Commandement et en éliminant tous les autres joueurs. Les seules nouvelles règles nécessaires sont celles qui permettent d'entrer dans la Région de la Cité et de l'explorer. Ces règles sont décrites page suivante.



## ENTRER DANS LA RÉGION DE LA CITÉ

La Région de la Cité est reliée au plateau principal de Talisman par la case Cité du plateau principal. Un personnage peut entrer simplement dans la Région de la Cité en allant directement de la case Cité

du plateau principal à la case Porte de la Cité, si son jet de mouvement lui a donné suffisamment de points de mouvement.

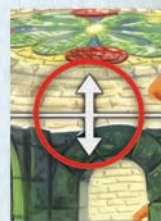
Entrer dans la Région de la Cité par la case Cité est optionnel. Les personnages peuvent choisir de ne pas entrer dans la Région de la Cité et continuer leur voyage dans la Région Extérieure à la place. Lorsque des personnages arrivent directement sur la case Cité de la Région Extérieure, ils doivent faire une rencontre sur la case normalement.

## MOUVEMENT DANS LA CITÉ

Pour se déplacer dans la Cité, les joueurs lancent un dé normalement et avancent du nombre de cases indiqué. Chaque case rue du plateau de la Cité est marquée d'une flèche qui indique la direction vers laquelle les personnages *doivent* aller pour se déplacer sur les cases rue. Les joueurs *ne peuvent pas* aller dans la direction opposée à celle des flèches des cases rue, sauf si une capacité ou un effet les oblige à le faire.



Les personnages peuvent entrer dans une échoppe depuis la case rue adjacente pour un point de mouvement. Les personnages peuvent entrer dans une échoppe tant qu'ils ont suffisamment de points de mouvement pour le faire ; les points de mouvement restants sont perdus.



Si un personnage commence son tour dans une échoppe, il doit dépenser un point de mouvement pour aller sur la case rue adjacente. Un personnage dans une échoppe ne peut pas passer directement dans l'échoppe voisine. Il doit d'abord sortir de l'échoppe dans laquelle il se trouve en allant sur la case rue adjacente, puis il peut se rendre dans l'échoppe voisine s'il dispose de suffisamment de points de mouvement.

Si un personnage commence son tour dans une échoppe, il ne peut pas réentrer dans cette échoppe à ce tour. Il peut par contre entrer dans n'importe quelle autre échoppe s'il dispose de suffisamment de points de mouvement.

## QUITTER LA RÉGION DE LA CITÉ

Certaines rencontres dans la Cité donnent aux personnages l'opportunité de sortir de la Cité et de retourner sur le plateau principal. En dehors de ces rencontres, les seuls autres moyens de quitter la Cité sont de se rendre sur la case Débarcadère ou de sortir de la Cité par la case Porte de la Cité. Un personnage qui souhaite sortir de la Cité n'a pas besoin de s'arrêter directement sur la case Porte de la Cité. Un personnage qui dispose de suffisamment de points de mouvement pour continuer au-delà des Portes de la Cité doit choisir de continuer son mouvement dans le sens horaire ou antihoraire à partir la case Cité de la Région Extérieure.

Un personnage qui commence son tour sur la case Porte de la Cité peut quitter la Région de la Cité en allant sur la case Cité du plateau principal, ou il peut continuer à se déplacer dans la Région de la Cité en suivant les flèches sur la case.

## LE PLATEAU DE JEU

Le plateau Cité est composé de Cases Rue et de Cases Échoppe décrites ci-dessous.

### CASES RUE

Les cases Rue forment une boucle autour de la Cité. Chaque case Rue possède une flèche qui indique dans quelle direction les joueurs doivent se déplacer lorsqu'ils voyagent autour du plateau.



### CASES ÉCHOPPE

Les cases Échoppe sont situées sur le bord extérieur du plateau. On ne peut entrer sur chacune de ces cases que par la case Rue qui lui est **Adjacente**. Une case Rue est considérée adjacente à une échoppe que si elles partagent un même bord.





# EXEMPLE D'ENTRÉE DANS LA CITÉ

Le Chasseur de Primes commence son tour sur les Bois et obtient un « 5 » à son jet de mouvement. Il décide d'avancer dans le sens antihoraire vers la Cité et d'explorer la Région de la Cité en allant à la Porte de la Cité.

Le Chasseur de Primes continue son mouvement dans la Région de la Cité et arrive finalement sur la Voie Royale.





## EXEMPLE DE MOUVEMENT DANS LA CITÉ

Le Bricoleur commence son tour sur la Rue Noble et obtient « 2 » à son jet de mouvement. Il peut terminer son mouvement à l'Académie (A), chez l'Apothicaire (B) ou sur l'Avenue des Élémentaires (C).

Notez que le Bricoleur ne peut pas se rendre Place du Sanctuaire (D), car il ne peut pas aller à l'encontre de la flèche de la case de rue.



## EXEMPLE DE SORTIE DE LA CITÉ

La Fille de Salle commence son tour à la Tribune du Crieur et obtient un « 4 » à son jet de mouvement. Elle décide de quitter la Région de la Cité via le Porte de la Cité et continue son mouvement sur le plateau principal.



La Fille de Salle décide de continuer son mouvement dans la Région Extérieure dans le sens horaire et arrive finalement sur les Collines.



Ou alors, la Fille de Salle aurait pu décider de continuer son mouvement dans la Région Extérieure dans le sens antihoraire et arriver finalement dans les Bois.





## RENCONTRES DANS LES ÉCHOPPES

Si un personnage entre dans une échoppe, il doit soit faire la rencontre de l'échoppe, soit rencontrer un autre personnage sur cette case. Si un personnage fait la rencontre de la case, il doit suivre les instructions de la case, comme acheter une carte ou effectuer une action. Les personnages ne peuvent pas entrer dans une échoppe et « ne rien faire ».

## UTILISER LES CARTES CITÉ

Les cartes Cité sont semblables aux cartes Aventure du jeu de base, mais elles sont rencontrées par les joueurs qui explorent la Région de la Cité.

### PIOCHER DES CARTES DANS LA CITÉ

Lorsque les personnages font des rencontres de cases rue et reçoivent l'instruction de piocher des cartes, ils doivent piocher des cartes Cité en lieu et place de cartes Aventure, même si des cartes ou des capacités spéciales disent aux joueurs de piocher au moins une « carte Aventure ».

## COUTUMES RÉGIONALES

Les murs de la Cité offrent à ceux qui habitent en leur sein une chance de vivre leur vie en sécurité et dans un relatif confort. Cette sécurité et ce confort ne sont toutefois pas gratuits. Quiconque contrôle la Cité peut récolter des sommes considérables pour la sécurité que ses murs procurent.

De nombreuses factions se battent constamment pour la domination des rues de la Cité. Au final, ce sont ceux qui ont le plus d'argent qui possèdent le plus d'influence. Plus encore que n'importe quel fonctionnaire officiellement nommé ou que n'importe quelle figure d'autorité armée, ce sont les guildes qui dirigent vraiment la Cité. Les trois plus puissantes de ces organisations sont la Guilde des Assassins, la Guilde des Voleurs et la Guilde des Marchands.

Ces guildes sont à la fois riches et dangereuses. Elles ne tolèrent aucune transgression de leurs règles ou menace à leurs moyens d'existence. En général, tout fauteur de troubles se retrouve jeté en prison pour une durée indéterminée.

En cas de provocation extrême, une guilde lancera un avis de recherche et une prime pour la tête de sa cible. Les guildes ont découvert que laisser une insulte impunie n'est pas bon pour les affaires : pas quand il y a à disposition une grande réserve d'individus mortels prêts à prendre une récompense pour faire le travail de la guilde.

Lorsqu'une carte avec des instructions ou des effets qui se réfèrent aux cartes Aventure est rencontrée dans la Région de la Cité, cette carte affecte les cartes Cité à la place.

## CAPACITÉS SPÉCIALES CONCERNANT LES CARTES AVENTURE DANS LA RÉGION DE LA CITÉ

Les capacités spéciales et effets qui s'appliquent aux cartes Aventure agissent différemment lorsque les personnages sont dans la Région de la Cité plutôt que dans les Régions Extérieure, Médiane ou Intérieure. Lorsqu'elles sont utilisées dans la Région de la Cité, ces capacités spéciales et effets s'appliquent à la place aux cartes du paquet Cité.

*Exemple : La capacité spéciale de la Prophétesse indique qu'à chaque fois qu'elle pioche une carte Aventure, elle peut défausser une carte de son choix et en piocher une de plus pour la remplacer. Tant que la Prophétesse est dans les Régions Extérieure, Médiane ou Intérieure, sa capacité s'applique aux cartes du paquet Aventure. Par contre, tant qu'elle est dans la Région de la Cité, sa capacité s'applique à la place aux cartes du paquet Cité.*

## AVIS DE RECHERCHE

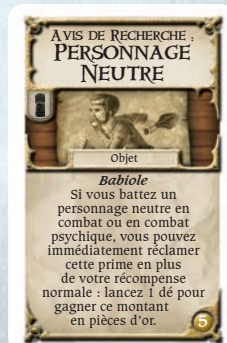
Les Avis de Recherche sont accessibles à tous les personnages qui visitent la Porte de la Cité, comme décrit sur la case. Les personnages peuvent soit acheter des Avis de Recherche sur la case pour une pièce d'or chaque, soit **Réclamer la Prime** d'Avis de Recherche sur la case (voir « Réclamer des Primes » ci-dessous et dans l'exemple ci-contre). Si un personnage achète un Avis de Recherche, il peut réclamer la prime à n'importe quel moment pendant son tour.

### RÉCLAMER DES PRIMES

Chaque carte Avis de Recherche indique une **Cible** dans son titre. Une cible peut être soit un type d'ennemi (c'est-à-dire un animal, un monstre, etc.), soit un personnage d'un certain alignement (c'est-à-dire bon, neutre ou mauvais).

Si une carte Avis de Recherche indique un type d'ennemi pour cible, un personnage peut réclamer sa prime en défaussant n'importe quel nombre de ses trophées correspondant à ce type d'ennemi à la fin de son tour. Le personnage gagne autant d'or que la valeur de Force ou d'Intellect des ennemis défaussés. Puis, il défausse la carte Avis de Recherche.

Un personnage qui possède une carte Avis de Recherche qui cible un personnage d'un certain alignement peut réclamer la prime de cette carte en battant un autre personnage de l'alignement correspondant en combat ou en combat psychique. Le personnage qui réclame la prime lance un dé et gagne ce montant en or. Puis, il défausse la carte Avis de Recherche.





Si un personnage possède au moins deux cartes Avis de Recherche qui visent la même cible, il ne peut réclamer *qu'une seule* prime. Par exemple, si un personnage possède deux Avis de Recherche contre des Animaux et qu'il défausse un trophée Animal avec une Force de 3, il ne peut réclamer *qu'une seule* prime et gagner trois pièces d'or. Puis, il défausse une de ces cartes Avis de Recherche. Le personnage ne peut pas utiliser ses deux Avis de Recherche avec le même trophée pour réclamer une prime de six pièces d'or.

## EXEMPLE : RÉCLAMER UNE PRIME

Le Bricoleur visite la Porte de la Cité, où se trouve un Avis de Recherche contre un Animal.



Le Bricoleur possède deux trophées Animal : le Rat Géant, qui a une Force de 3, et la Mouche Géante, qui a une Force de 2.



Le Bricoleur décide de réclamer la prime avec ses deux trophées Animal pour un total de cinq pièces d'or. Il défausse les trophées et l'Avis de Recherche, puis, à la fin de son tour, pioche une nouvelle carte Avis de Recherche et la place sur la case Porte de la Cité. Ou alors, le Bricoleur aurait pu choisir de réclamer la prime en ne défaussant qu'un seul de ses trophées Animal, mais il aurait gagné moins d'or.

## CARTES FIN ALTERNATIVE

L'utilisation des cartes Fin Alternative est facultative et les joueurs doivent décider avant la partie s'ils vont les utiliser ou non. Les cartes Fin Alternative fournies dans l'extension *La Cité* sont utilisables avec les cartes Fin Alternative des autres extensions.

### PRÉPARATION

La préparation des cartes Fin Alternative dépend de la variante que les joueurs décident d'utiliser. Les joueurs peuvent commencer la partie avec la Carte Révélée ou Cachée.

#### VARIANTE RÉVÉLÉE

La variante Révélée a un impact plus grand sur les personnages pendant la partie et offre aux joueurs plus de possibilités stratégiques.

Si les joueurs utilisent la variante Révélée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône cachée** dans le coin en haut à gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante Cachée.



Icone Cachée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face visible* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.

#### VARIANTE CACHÉE

La variante Cachée rajoute du mystère et de la tension au jeu, car les joueurs ne connaissent pas les dangers qui les guettent sur la Couronne de Commandement avant d'atteindre cette case.

Si les joueurs utilisent la variante Cachée, toutes les cartes Fin Alternative possédant l'**icône révélée** dans le coin en haut à gauche doivent être retirées de la partie. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsque vous jouez avec la variante carte Révélée.



Icone Révélée

Les joueurs doivent ensuite mélanger les cartes Fin Alternative restantes au début de la partie, en piocher une au hasard et la placer *face cachée* sur la Couronne de Commandement, au centre du plateau.





## RENCONTRES AVEC LES FINS ALTERNATIVES

Les cartes Fin Alternative remplacent les conditions de victoire du jeu de base, proposant aux joueurs de nouvelles façons de gagner la partie. Quand on utilise les cartes Fin Alternative, les personnages sur la Couronne de Commandement doivent rencontrer la carte Fin Alternative qui s'y trouve et suivre les instructions de la carte. On ne peut pas lancer le Sort de Commandement ou rencontrer d'autres personnages sur la Couronne de Commandement, sauf si la carte Fin Alternative précise spécifiquement le contraire.

Toutes les autres règles concernant la Région Intérieure s'appliquent quand on joue avec les cartes Fin Alternative :

Aucune créature de la Région Intérieure (ni les cartes Fin Alternative) ne peut être affectée par un Sort. On ne peut pas non plus s'en échapper.

Les personnages sur la Couronne de Commandement ne peuvent pas se déplacer et doivent rester sur cette case sauf si la carte Fin Alternative l'autorise.

Une fois qu'un personnage a atteint la Couronne de Commandement, tout personnage tué perd automatiquement la partie.

Les cartes Fin Alternative n'affectent généralement que les personnages sur la Couronne de Commandement. Mais les instructions qui ont une icône étoile au début de leur texte affectent tous les personnages, quelle que soit la Région où ils se trouvent, y compris sur la Couronne de Commandement.

\* À chaque fois que vous commencez une Recherche, du paquet.

Icône Étoile

## AUTRES RÈGLES

Cette section clarifie certaines règles de nouvelles cartes, capacités spéciales et instructions de cases de la Région de la Cité.

## ERRATA

Dans de précédentes extensions, certains ennemis sont de *type Adept*, le terme Adept est impropre, il convient de le remplacer par le terme *Cultiste*.

## BABIOLES

Certains Objets possèdent le mot-clé **Babiole** inscrit au-dessus de la capacité spéciale de la carte. Les Babioles sont traitées comme des objets normaux, mais qui ne comptent pas dans la limite de transport d'un personnage. Un personnage peut avoir quatre Objets normaux en plus de n'importe quel nombre de Babioles.

Les Babioles peuvent être abandonnées, défaussées, volées ou vendues comme des Objets normaux.



## SE DÉPLACER DANS LE SENS HORAIRE OU ANTIHORAIRE

Si un personnage ou une carte sur une case Rue reçoit pour instruction de **Se Déplacer dans le Sens Horaire**, il doit aller sur la prochaine case Rue en suivant la direction des flèches de chaque case rue.

Si un personnage ou une carte sur une case rue reçoit pour instruction de **Se Déplacer dans le Sens Antihoraire**, il doit aller sur la précédente case rue en suivant la direction opposée aux flèches de chaque case Rue.

## JETÉ EN PRISON

La case Prison n'est ni une case échoppe, ni une case rue et on ne peut y entrer qu'avec un effet ou une rencontre qui jette un personnage en prison. Lorsqu'un personnage est jeté en prison, son tour prend fin immédiatement.

Lorsqu'un personnage commence son tour en Prison, il ne lance pas de dé pour son mouvement. À la place, le personnage doit lancer un dé et consulter la table de la case Prison. Si le personnage n'arrive pas à s'évader de la Prison, il devra relancer le dé à son prochain tour. Les personnages ne peuvent pas utiliser des effets ou des capacités spéciales pour sortir de la Prison : les personnages ne peuvent s'en évader qu'en suivant les instructions de la case Prison.

Les personnages en Prison ne peuvent pas se rencontrer entre eux. Par contre, les personnages en Prison peuvent toujours être la cible de Sorts et sont affectés normalement par les Événements.

## PAQUETS ÉCHOPPE

Les paquets Armurerie, Échoppe de Magie, Animaux Domestiques, Potion, Écuries, Avis de Recherche et Achat sont également appelés **Paquets Échoppe**. Les cartes des paquets Échoppe sont considérées comme des cartes Aventure, mais qui sont remises sous leurs paquets respectifs lorsqu'elles sont défaussées et seront donc de nouveau disponibles pour les personnages. S'il ne reste aucune carte d'un objet particulier, alors cet objet n'est plus disponible pour le moment.

Si une rencontre permet à un personnage de gagner ou de prendre gratuitement une carte d'un paquet Potion, Animaux Domestiques ou Avis de Recherche, il doit piocher la première carte de ce paquet.

Si une rencontre permet à un personnage de gagner ou de prendre gratuitement une carte d'un paquet Armurerie, Échoppe de Magie, Écuries ou Achat, il choisit la carte qu'il reçoit.





## LEURS HISTOIRES...

### L'ESPION

*C'est un maître des subterfuges, un traître et un observateur subtil, qui serait prêt à vendre n'importe quel secret pour peu qu'on y mette le prix.*



### LE BRICOLEUR

*C'est un aimable génie de la mécanique à l'esprit toujours actif et dont les mains semblent toujours ajuster roues dentées et poulies pour leur donner un semblant de vie automate.*



### LE CHASSEUR DE PRIMES

*C'est un ruffian cruel et sans pitié qui ne s'arrête jamais de traquer ses proies, qu'elles méritent ou non la mise à prix de leur tête.*



### MONTE EN L'AIR

*C'est une fripouille maline et agile qui ne volerait jamais aux pauvres, mais qui dérobe volontiers les richesses des nobles trop gâtés.*



### LA FILLE DE SALLE

*C'est une jeune femme délicate et exubérante qui a le don extraordinaire de s'assurer que ses clients n'ont jamais soif et qu'ils sont toujours de bonne humeur.*



### L'ÉLÉMENTALISTE

*C'est un expert discipliné qui peut contrôler les forces fondamentales au sein de son esprit, et adapter sa vraie nature à toutes les situations.*



## CRÉDITS

**Auteur de l'extension :** John Goodenough

**Création de Talisman 4ème Édition Révisée :** Bob Harris et John Goodenough

**Producteur :** Christopher Hosch

**Corrections :** Mark O'Connor

**Textes d'Ambiance :** Tim Uren

**Création graphique :** WiL Springer

**Illustration de couverture :** Ralph Horsley

**Illustration du Plateau :** Jake Murray

**Illustrations internes :** Ryan Barger, Bruno Balixa, Nora Brisotti, Massimiliano Bertolini, Filip Burburan, Christopher Burdett, Felicia Cano, J.B. Casacop, Sidharth Chaturvedi, Anna Christenson, Julie Dillon, Carolina Eade, Tom Garden, Alexander Gustafson, Suzanne Helmigh, Paul (Prof) Herbert, Ralph Horsley, Anna Ignatieva, Nicholas Kay, Matt Larson, Sam Manley, Mitchell Malloy, Jeremy McHugh, R.J. Palmer, Ricardo Robles, Thom Scott, John Silva, Lee Smith, Alyn Spiller, Florian Stitz, Fredrik Tyskerud, Adam Vehige, Frank Walls, S.C. Watson et QipengZhang

**Illustrations intérieures supplémentaires par les illustrateurs de Talisman 4ème Édition Révisée et de ses extensions.**

**Gestion de la direction artistique :** Andrew Navaro

**Direction artistique :** Mike Linnemann et Zoë Robinson

**Remerciements spéciaux :** Bob Harris, Jon New, Richard Tatge et tous ceux de Talisman Island !

**Testeurs :** Marcin Chrostowski, Nicholas Frisbie, Andrea Goodenough, Gregg Helmberger, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jay Little, Katie New, Jon New, Lori Richards, John Sanderson, Laramie Sasseville, Ronald Searby, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Clint Vogel, Kevin Wilson et Sara Yordanov

**Coordinatrice des licences & du développement FFG :** Deb Beck

**Responsable de production :** Eric Knight

**Auteur Exécutif :** Corey Konieczka

**Producteur exécutif :** Michael Hurley

**Éditeur :** Christian T. Petersen

**Traducteur :** Nicolas Doguet

**Relecteur :** Grégory Penne

**Games Workshop**

**Responsables de la licence :** Owen Rees

**Chef du service Licences :** Jon Gillard

**Superviseur juridique, Licences et Projets Stratégiques :** Andy Jones

**Responsable de la propriété intellectuelle :** Alan Merrett

N'hésitez pas à consulter notre site internet pour des informations et des aides sur le jeu :

**WWW.EDGEENT.COM**

Talisman est © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Cette édition est © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Talisman, La Cité, les logos respectifs des marques citées et tous logos, marques, personnages, produits et illustrations du jeu Talisman sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 1983-2012, enregistré au Royaume-Uni et dans d'autres pays. Édition publiée sous licence à Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® et ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du cassé, 31240 Saint-Jean. Tél. 05 34 55 19 06. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de 14 ans ou moins.

**PROTÈGE CARTES FFG™**

**4**

**PREUVE  
D'ACHAT**  
Talisman :  
La Cité  
UBITL10  
978-1-61661-539-0

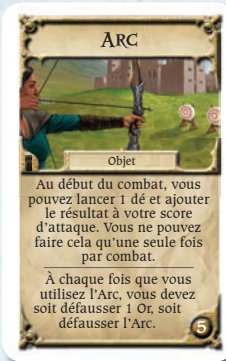


# RÉFÉRENCES

## CARTES ARMURERIE



**Styler**  
1 PO



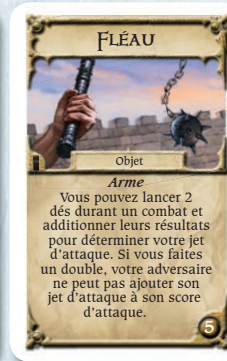
**Arc**  
2 PO



**Claymore**  
3 PO



**Hache de Bataille**  
4 PO



**Fléau**  
5PO



**Armure Complète**  
6 PO

## CARTES ÉCURIES



**Monture**  
2 PO



**Mule**  
3 PO



**Cheval de Guerre**  
4 PO



**Attelage**  
5PO

## CARTES ÉCHOPPE DE MAGIE



**Parchemin**  
1 PO



**Cristal Psychique**  
2 PO



**Bouclier Miroir**  
3 PO



**Sceptre de Cristal**  
4 PO



**Anneau Magique**  
5PO



**Grimoire**  
6 PO